VIDEO GAME ANTHOLOGY vol.3

スター・フォース

FOR X68000

取 扱 説 明 書

REPROGRAMMED BY DEMPA/MICOMSOFT/Cϕ

VIDEO GAME ANTHOLOGY
ビデオゲーム・アンソロジー
～すべてのゲームファンへ～

コンピュータ・ゲームの発展にはめざましいものがあります。年々、新しいアイデアが導入され、グラフィックも音楽も、ほんの数年前に比べても格段にすばらしくなっています。

とはいえ、ゲームの面白さの本質は昔も今も変わりません。ゲームの面白さは、「新しい」、「古い」といった、発売時期だけに、左右されるものではありません。

ところが、ほとんどの作品は、数年も経つと市場から消えてしまい、プレイできなくなってしまいます。こうした現状もあってか、最近では、業務用の基板を直接購入するユーザーも増えてきましたが、すでに基板でも入手困難なゲームもあります。

マイコンソフトでは、良いゲームを世の中に紹介、残していくことは、意義のあることだと考え、「VIDEO GAME ANTHOLOGY」シリーズを企画しました。

時代を越えた、ゲームの本質を持つ作品群を厳選して、パソコン上に復活させていきたいと思います。

昔からのゲームファンの方にはこれらのゲームの魅力を再認識していただけることと思いますし、新しいゲームファンの方にも、ゲームは派手なグラフィックや音楽がすべてではないことが分かっていただけることでしょう

本当に良いゲームは、どんなに時を経ても面白いものです。

この度は当社製品「VIDEO GAME ANTHOLOGY vol.3 スター・フォース FOR X68000」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。本書はソフトを正しくご利用いただくための説明書です。ソフトをご使用になる前によくお読みください。

当社は、当社が著作権を有する本ソフトウエアの複製行為および賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合には懲役または罰金が課せられます。

●パッケージ内容

商品のパッケージには以下のものが同梱されています。ご確認ください。

取扱説明書(本書)
5インチ・フロッピーディスク　1枚
ユーザーズ・カード(ハガキ)
サポート・カード

お手数ですが、ユーザーズ・カードは必要事項を記入してポストに投函してください。後のユーザー・サポート、次回作の参考などに利用させていただきます。

サポート・カードは、万一、商品にトラブルが発生して、当社に修理等をご依頼になる場合に必要となりますので、大切に保管しておいてください。

起動方法

ゲーム・ディスクをX68000のドライブ0に正しくセットしてください。

X68000本体とモニターの接続を確かめて、電源を入れてください。

ゲームは自動的に始まります。

なお、ゲーム起動後はディスク・アクセスは行なわれません。ディスクを抜いて大切に保管してください。

ハードディスクをご使用になっている方へ

ACE HD、PRO HD、EXPERT HD、SUPER HD、XVI HDなど、ハードディスクをお使いのお客様で、起動時にハードディスクから立ち上がるように設定されている場合は、そのままでは本ソフトウエアを起動させることはできません。

[OPT.1] キーを押しながら上記の操作を行なってください。

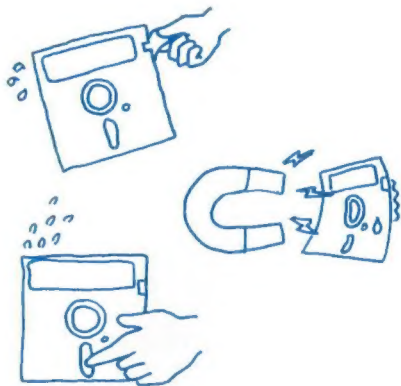
X68030をご使用になっている方へ

X68030は、ソフトを起動する際、[XF3]、[XF4]、[XF5]キー いずれかを押しながら上記の操作を行なってください。

フロッピーディスク取り扱い上の注意

●ディスクの磁性面を汚損すると機械が内容を読み取れなくなることがあります。指などが触れないよう取り扱いに注意してください。

●磁力のあるものを近づけたり、テレビなど強い磁気を発生するものの上に置くと、磁気の影響でディスクの記憶内容が破壊される恐れがあるので、おやめください。

●ディスクのライトプロテクト・シールは、はがさないでください。

●はじめに

1984年、ゲームセンターの一角は連射ゾーンと化しました。

そう、テーカン社(現テクモ社)の「スター・フォース」の発表です。

当時、ゲーム・フリークもサラリーマンも女の子も、みんな夢中になって連射し続けたものです。

スーパー・プレイヤーの連射とテクニックには、ギャラリーの人垣ができたりもしました。

シューティング・ゲームの面白さ・壮快さがたっぷりと詰まった「スター・フォース」、既にご存知の方も初めてプレイされる方も思う存分楽しく連射して下さい。

●ストーリー

時空歴2010年、暗黒の宇宙を殺りくと略奪を繰り返しながら進む浮遊大陸があった。

その名は暗黒星ゴーデス。誰もがその圧倒的な力に希望を失いかけたとき、勇敢な1人の戦士がスペース・パトローラーに乗り込み、戦いを挑んだ。

人々はそれを「ファイナル・スター」と呼んで最後の期待をかけるのだった。

今こそ2000年の永きにわたる戦いにピリオドを打ち、ゴーデスの正体を突き止めろ！

ゲームの進行

ゲームが始まるとファイナル・スター（プレイヤー機）が基地から発進し、画面が流れ始めます。

飛行物体の攻撃をかわし、唯一の武器である「フォースビーム」で空中や地上の敵を破壊しながら進んで下さい。

敵や敵が発射した弾に接触するとファイナル・スターは破壊され、残り機数が１機減ります。

残りのファイナル・スターがすべて破壊されるとゲーム・オーバーです。

ある程度地上や空中の敵を破壊すると、各エリアの指令艦（ターゲット）との対決になります。

ターゲットを破壊すると次のエリアへ進めますが、破壊できなかった場合は同じエリアをもう一度プレイすることになります。

得点が50,000点と200,000点、500,000点に達すると、ファイナル・スターの残り機数が１機追加されます。

※機数が追加される得点は変更することができます。

操作方法

スター・フォースは業務用ゲーム機を再現したものです。

まず、[F6]キーを押すことでコインをゲーム機に投入した状態になります(「CREDIT」の数字が増える)。

この状態で[F8]を押すとゲームがスタートします。

コインを2枚以上入れた状態(「CREDIT」の数字が2以上の時)で[F9]を押すと2人交互プレイがスタートします。

●キーボードでの操作

[F6]…コインを投入する(クレジット)。

[F8]…1人用スタート。

[F9]…2人用スタート。

[F1]…デモ中に押すとコンフィグレーション・モードに入ります。

[HELP]…画面同期周波数、画面サイズを変更します(31kHzノーマル画面、31kHz疑似縦画面、15kHzノーマル画面、15kHz疑似縦画面の4種類あります)。

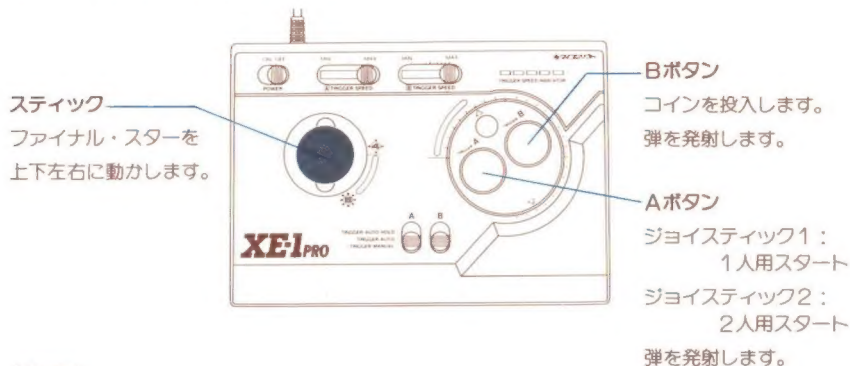
[SHIFT]+[HELP]…タイトル画面に戻ります。

[←][↑][↓][→](カーソル・キー) または [4][8][2][6](テンキー)…ファイナル・スターを上下左右に動かします。

[SPACE]
[XF1]~[XF5] } 弾を発射します。

[ESC]…ゲームの一時停止(ポーズ)。

操作方法

●ジョイスティックでの操作

〈注意〉

※ジョイスティック端子は、1・2のどちらを使用してもかまいません。しかし、両方を同時に使用した場合、両方の操作が混ざりあうことになりますので、片方のジョイスティックを使用中の時はもう片方のジョイスティックに触れないでください。

ゲーム・テクニック〈基礎編〉

●敵の動きを覚えよう。

敵には固有の攻撃パターンがある。まずは敵の動きを知ることが大切だ。

敵の動きをいち早く察知し、破壊することが大切だ。

●バーサーは逃すな！

唯一の友軍機「バーサー」は、捕虜護送艦カルデロンに捕らえられている。

カルデロンを発見したらすみやかに破壊し、バーサーを救出、合体せよ。

合体後はファイナル・スターの上下の移動速度が速くなり、フォースビームの発射速度も早くなる。

さらに弾の発射ボタンを押し続けるだけで、ある程度の連射をしてくれるのだ。

●空中の敵に重点を置こう。

ヒドン、ジムダなどはそれなりのメリットがあるが、破壊に執着すると敵に囲まれる原因になりかねない。

地上物はいくら放っておいても弾も撃ってこないので、相手がマジッカの場合でも敵の攻撃が厳しい時には空中物を重点的にたたこう。

キャラクター解説

GALLI(ガリ)　100点
ゴーデスの戦闘迎撃機。画面の垂直中心線に対し自機の反対側から出現。蛇行しながら編隊飛行する。左右に移動しながら、早めに撃て!

TITTA(ティッタ)　200点
高速戦闘艇。まっすぐ進み、ファイナル・スターの横で急速反転、真正面から向かってくる。スピードにまどわされずによく見て撃て!

ETTORI(エトリ)　100点
旧式の無人戦闘機。頻繁に向きを変えて進むが、旧式なため、方向転換には一瞬停止する。そのため、攻略は楽だが他機には注意せよ。

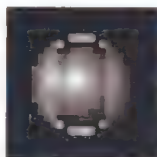
ZOFF(ソフ)　100点
戦闘爆撃機。画面上部からランダムに出現し、蛇行して飛来する。これの攻略法は、まん中の下方で撃ちまくることである。

MEEUWS(メーウス)　300点
超磁力式駆逐艦。ファイナル・スターの真横までくると直角に曲がって突進する。これを攻略するには、第一に横に来る前に撃つこと。もしも困難な場合は、画面中心線の左側か右側だけをすべて撃ち、曲線でゆっくり上昇し敵の弾をギリギリでかわしながら撃つのがコツ。また敵が横に移動したら上下どちらからか回り込んで撃つのも高度なテクニックだ。

FAILLAR(フェラー)100点
ゴーデスのロッグ型重爆撃機。直進する。敵の弾をドライブ・ゲーム感覚でよけて連射!この後、合体機ラリオス、バーサーが出現する。

LARIOS(ラリオス)1000点
超磁力型合体浮遊要塞。中心線上にコアが出現、八方から合体して大型要塞に。合体後8発で爆発。これには高度な攻略法がある。
(P14参照)

CALDERON(カルデロン) 0点

捕虜護送艦。友軍のパーサーを護送している。これを撃ち、パーサーを救出して合体せよ。１回逃しても、もう1回だけチャンスがある。

LOPE(ロペ) 100点

新型無人戦闘機。小さい波と大きい波を交互に描きながら進む。出現点は２ケ所で、ガリと同じ地点。スピードは遅い。

OBSESS(オブセス) 500点

自動追尾式宇宙機雷。超精度セラミック合金のため破壊できないが、１発当たると分裂して追尾装置が停止する。真下に下がりながら撃ち、下まで来たら回り込んで上方へ誘導し真下に入って撃つ。決してあわてて逃げないことがポイント。時間が経つと速度が増す。他の敵が一緒の時は、早めに見切りをつけ、そちらを先に撃て！

QUIRI(キリ) 100点

キュイ型重爆撃機。フェラーの改良型。直進して、ある地点で方向転換し、向かってくる。下であまり動かずに連射してたたけ！

SPLITTA(スプリッタ) 500点

硬度反射板機雷。出現後、撃たれるたびに分裂し、３回目の分裂の後撃たれると爆発する。残すと追ってくるが他に敵はこないので楽。

RIVA(リーバ) 200点

光子カスフィア型戦闘機。画面の垂直中心線に対し、ファイナル・スターの反対側から出現。下方に消えずに円を描いて反転する。内側に取り囲まれると逃げ場が無くなるので常に外側を確保するように撃て。リーバが例えば画面の右端に移動した時、自機を左に動かせば、画面が左にスクロールしてリーバを画面から追い出すこともできる。

キャラクター解説

GADOHA(ガドーハ)　500点

無人偵察機。ランダムな波線飛行をし、画面半ばで停止、情報を収拾後、弾を撃って逃げていく。撃たれる前に撃て！これが鉄則だ。

AMARA(アマラ)　100点

高速爆撃機。斜めからファイナル・スターのやや下あたりを目がけて突進し、そこから上昇する。左右に細かく振りながら連射せよ。

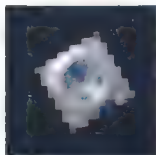
GIRARD(ジラール)　1000点

浮遊機雷、左右に蛇行しながら進んでくる。1機につき8発当たらないと爆発しない。ただし、爆発すると画面上のすべての敵を誘爆する。だがその場合も得点は1000点のみなので気をつけたい。画面上方で撃ち、早く他の敵を呼んで全滅するのも高得点のポイントだろう。

PATARTA(パタータ)　200点 or 500点

核凝縮エネルギー弾を装備する重爆撃機。出現時のファイナル・スターの位置に向かい、停止後、エネルギー弾を撃つ。開いてから撃つと500点。

TOPPER(トッパー)　1000点

バリア戦闘機。3重バリアを張っている。3発でバリアを外し、あと1発で撃破せよ。バリアが外れるたびに横の動きが激しくなる。

NEIRA(ネイラ)　500点

新式スフィア型戦闘機。画面の中心点に対しファイナル・スターの対称の面から出現(すなわち画面の右上にいれば左下から出現する)。画面の水平中心線まで進むと向きを変えて弾を撃ちながら直進する。上下から来た機は編隊を組んで攻撃してくる。下方で弾をかわしながら、下に回り込んで撃て！ だめだと思ったら無理せず早めに脱出することもテクだよ。

SULTAN(スルタン)　100点

磁力戦闘機。画面の垂直中心線に対し、自機の反対側から出現し、斜めに進んで一時停止し方向を変える。左右に移動しながら撃て。

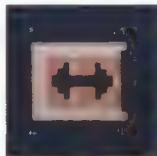
GUILER(ガイラ)　1000点

大型戦闘空母。下からゆっくりと波線状に飛んで来る。キリが搭載されていて、次々と発進してくる。回り込んで撃て。

BIGO(ビッゴ)　100点

エネルギー補給ステーションや、地下からの出入口。これらの地上のターゲットを破壊することは、早くエリアをクリアすることにもなり、高得点への道だ。

SUPER SONIC (スーパー・ソニック)　300点

小型磁力兵器。超スピードで直進飛来する。この兵器を防ぐにはひたすら撃ち続けているしかない。

ZMUDA(ジムダ)　1000点

エネルギーの貯蔵ステーション。4発当たると爆発する。君はいくつまで撃破することができるだろうか。(P15参照)

BIGORRA (ビゴーラ)　300点

地上に点在する要塞。戦闘機等の格納庫、エリア内の制御システム、動力源、武器弾薬庫などがある。先のエリアには、神々や、悪魔の顔を形どったものもあり、不気味な光景だ。

ゲーム・テクニック(高得点への道)

●ボーナス・ターゲット

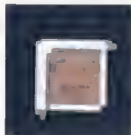
地上に点在し､エリアをクリアするまで、すべて破壊すると B b それぞれ1万点ボーナス。1つミスすると5,000点、以後3,000点、2,000点、1,000点と減っていく。5つミスするとボーナスは無いぞ。

●MAGIKKA(マジッカ)

4発打つとパネルが回転して人間の顔の表情をしたパネルが出現する。

8枚のなかに1枚だけ、笑っているパネル｢ケラ｣が隠されているのだ。ケラを出現させるとファイナル・スターの残り機数が1機増えるぞ。

●HIDDEN(ヒドン)

地上の各所に隠されていて、見た目には分からない。弾が1発当たると出現しはじめ、完全出現してから撃ち込むと2,000点加算。早く場所を覚え、画面上部で出現させることが高得点獲得へのカギだ。

●LARIOS(ラリオス)

ラリオスは合体後8発撃ち込むと破壊でき1,000点だが､合体前に核(コア)の部分に8発撃ち込んで破壊すれば50,000点だ。ただしコアの中心が光ってから撃たなくてはならない。光る前に撃つと、その弾数が8発に加算されてしまい、その分多く撃たないと破壊できなくなってしまう。

また、8発撃てないと思ったら、すぐ脱出せよ。合体は速い!

●ZMUDA STEGUI(ジムダ・ステギ)

ジムダが2列に延々と列なる心臓破りの地点、それがジムダ・ステギだ!

ただ撃つよりも、片側だけを連続15個撃つと8万点のボーナスが入る。

ただし、途中残したり、順番に撃たなかったり、もう片側を撃つと、そこから15個になるので注意。

ネーム・エントリー

ゲーム終了時に高得点を獲得していると、名前を3文字以内で入れることができます。

左右で英文字を選び、発射ボタンを押して1文字ずつ決定します。

1度入力した文字は訂正することができませんので注意して下さい。

名前を入れ終えるか、ネーム・エントリーの音楽が最後まで演奏されると終了です。

コンフィグレーション・モード

スター・フォースの業務用ゲーム機にはゲーム設定を変更する機能がついており、X68000版ではデモ中にF1キーを押すと設定画面になります。

●THE NUMBER OF FINAL STARS :ファイナル・スターの機数

ゲーム・スタート時のファイナル・スターの機数を設定することができます。2機〜5機に設定することができます。

設定は、左右で選択してください。

●EXTEND:機数追加得点の設定

ファイナル・スターの数が1機追加される得点を設定することができます。標準設定は、50,000点と200,000点と500,000点です。

設定は、左右で選択してください。

●DIFFICULTY:ゲームの難しさ

NORMAL(普通)、DIFFICULT1(初段)〜DIFFICULT5(名人)の6段階に設定できます。設定は、左右で選択してください。

●SOUND TEST:BGM、効果音テスト

ゲーム中のBGMや効果音を聞くことができます。

左右で曲番号を選択し、弾の発射ボタンで演奏します。

●SCREEN MODE:画面モード変更

画面モードを横画面(WIDTH)か縦画面(LENGTH)かを選びます。縦画面を選んだ時はモニターを横に倒して遊びます。設定は左右で選択してください。

●EXIT:各種設定の終了

弾の発射ボタンを押すと、コンフィグレーション・モードを終了してタイトル画面に戻ります。

スター・フォース極秘攻略情報

●各エリアの最後に出現するターゲットが、左右どちらに動くかは一定ではないが、それを見分ける方法が画面上に隠されているという。

●各エリアの終了条件は、空中物を１ポイント、地上物を２ポイントとして、合計250ポイント破壊するとターゲットが出現する。ターゲットを破壊できなかった場合は、さらに160ポイント破壊しないとターゲットは現れない。

たくさんの物を破壊すればするほど、それだけクリアは早くなる。

敵の攻撃はエリアの進み具合いと無関係に激しくなるので、エリアをどんどん進めた方が得点の上がり方は速いゾ。

●サイド・アタック/バック・アタック

ファイナル・スターは翼部が少し接触した程度では破壊されない。

横や後にわずかに接触した状態でフォースビームを発射すると敵を撃破する事ができる。

このハイ・テクニックがサイド・アタック/バック・アタックだ。

●謎の100万点ボーナス

スター・フォース最大の謎が、浮遊大陸奥地に描かれた謎の象形文字だ。

エリアが進むと現れるこの図形は、ゴーデスの正体を表し、100万点ボーナスへの鍵となっている。

当時のプレイヤーの情報を総合すると、この象形文字は「魚が見つめる大地に輝きを見る」という内容であるらしい。途中現れる、巨大なシーラカンスの化石状レリーフ周辺に秘密が隠されているのは間違いない。

●シューティング・ファン三つの誓い

＊　腕を痛める程の無理な連射はやめよう。

＊　ゲームをする時は、テレビ画面からできるだけ離れてプレイしよう。

＊　疲れる程続けてのプレイは健康に良くない。無理せず30分に１度は休憩をしよう。ゲームは楽しく遊ぼう。

お問い合わせについて

●動作不良？

製品には万全を期しておりますが、万一トラブル等がありましたら、まず次のチェックをしてください。

■ゲームができない

ゲームがスタートできなかったり、正常に遊べなかった場合はもう一度この説明書をよくお読みください。それでもなお正常に動かない場合は、お買い上げになった商品を当社までお送りください。検査した後、不良の場合は新しいものとお取り替えいたします。

■ディスクを壊してしまった。

もしも、お客様の操作ミスなどでディスクが壊れた場合は、その壊れたディスクと、修理費として料金1,500円を当社までお送りください。新しいものとお取り替えいたします。

〈ご注意〉

※交換、チェックをご希望の場合は、必ずサポート・カードに必要事項をご記入の上、ソフトとともに右上記住所までお送りください。

※ユーザーズ・カードが返送されていないと、左記サポートが受けられない場合があります。必ず必要事項をご記入の上、ご返送ください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社 出版販売部
ユーザー・サポート係
TEL03-3445-6111(大代表)

●ソフトの内容について

ゲームを進めていくうちに、どうしても分からない事や、疑問に思うことが出てきた場合には、マイコンソフトでヒントなどをお答えしています。往復ハガキに、機種、ソフト名、質問内容などをお書きの上、下記住所までお送りください。また、ご意見、ご要望なども大歓迎です。

なお、電話でのお問い合わせはご遠慮ねがいます。

〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内)
マイコンソフト株式会社
ソフトの質問係

VIDEO GAME ANTHOLOGY vol,3

STAR FORCE スター・フォース

FOR X68000

STAFF

MAIN PROGRAMMER

Cφ

SOUND PROGRAMMER

橋本雅俊(M.H)

TECHNICAL ADVISER

松島徹　　naz
向頭真一郎(SIR[さぁくん])
橋本雅俊(M.H)　　K. Hayashi
謎のM　　K. Yamamoto

SUPPORT

なにわ　　Hiaro.
J. UEKI　　FUNNY磯部

MANUAL協力

向頭真一郎(SIR[さぁくん])
松島徹
橋本雅俊(M.H)

TEST PLAYER

松島徹　　GORRY
ザエモン　　USSY
naz

MICOMSOFT 1993